



Mi Universidad

Cuadro Sinóptico

Nombre del Alumno: Alejandro Constantino Ballinas

Nombre del tema: métodos de diseño

Parcial: 2

Nombre de la Materia: métodos de diseño

Nombre del profesor: Jorge David Oribe Calderon

Nombre de la Licenciatura: Arquitectura

Cuatrimestre: 1er

METODOS DE DISEÑO.

PROYECCION PARALELA.

Consiste en integrar desde el inicio y de forma simultánea, todos los tipos de conocimiento necesarios para proyectar. Eso implica que no existe un orden lineal sino una variedad de temas que se abordan de forma paralela.

IDENTIDAD DEL ARQUITECTO Y METODO DE DISEÑO.

Se entiende como la capacidad del ser humano para modificar una determinada situación de acuerdo a una finalidad, o sea como una acción, finalmente plantea que el diseño se puede definir como la producción de objetos reales, útiles, estéticos y significativos, o sea como un producto. La comprensión del diseño como proceso, acción y producto trajo un auge.

LA PROBLEMÁTICA DEL DISEÑO ARQUITECTONICO.

Mientras mayor sea el grado de dificultad del problema, respuestas correctas a problemas complejos en poco tiempo mayor problema en un proceso proyectual. El proceso lineal induce a tomar las principales decisiones en un comienzo, muchas veces se toman decisiones erróneas.

PROYECCION PARALELA V/S LINEAL.

En este modelo de pensamiento lógico existen pasos lineales: análisis inicial del lugar (físico y social), definición o estudio del programa arquitectónico, síntesis que se refleja en la descripción de un "concepto" o "idea fuerza", propuesta de un "partido general", desarrollo arquitectónico y constructivo.

DISEÑO ARQUITECTONICO I BASICO.

Utilizando los principios ordenadores y perceptuales de la forma, la función, la forma y el espacio son ingredientes básicos y fundamentales de todo buen diseño, además de otros condicionantes que van surgiendo según el contexto o medio real.

FORMA, ESPACIO Y ORDEN.

Es el como el orden carente de diversidad puede desembocar en monotonía y hastío; la diversidad sin orden puede producir en caos, eje, simetría, tipos de simetría: bilateral, jerárquica, ritmo. En ritmo se encuentra: dinámico, pauta, transformación, repetición, unidad, etc.

CAMPOS DEL DISEÑO

El campo de acción de un arquitecto es muy amplio, las ciudades se mantienen en constante crecimiento y desarrollo por lo que el papel del arquitecto prevalece como uno de los más importantes. Dentro de obras públicas y privadas: en el diseño de proyecto, planificación y dirección. Interiorismo: diseño de iluminación, domótica, uso de tecnologías, acústica, etc. Docencia e investigación: poder formar parte de alguna academia. Analista y gestor de calidad: poder calcular cálculos financieros, analizar funciones económicas, etc. UX designer: la experiencia que los visitantes tendrán al visitar un espacio.